LE SACREMENT DE LA GLAISE

Une partie assez magique, arquée sur la tentative d'un cartographe d'interpréter une tablette de sort non identifiée, avec du jeu tactique mais aussi des moments de drame.

Le jeu : Écorce. Aventures extrêmes dans les forêts maudites de Millevaux. Viscéral. Survivaliste. A l'ancienne. https://outsiderart.blog/millevaux/ecorce/

Joué le 26/11/17 à la Tournée Paris est Millevaux 6 https://t.co/6WpLLf6VAg

Le contexte :

Cette partie s'inscrit dans la campagne arthurienne jouée avec le contexte de jeu Britannia Obscura http://www.legrog.org/jeux/pits-and-perils/britannia-obscura-fr. Elle fait suite à un long épisode en table ouverte intitulé Hexcalibur, basé autour de Camulodonum, puis d'un épisode court intiulé Le Mur d'Hadrien, basé dans les Terres Sombres. Cette partie s'inscrit également dans les Terres Sombres mais avec un casting et une intrigue complètement déconnectées de la partie précédente. Elle marque la fin de cette campagne, non pas qu'on ait vraiment bouclé un arc narratif (ou plutôt je dirais qu'il a été bouclé avec Hexcalibur et que les deux parties suivantes n'étaient que des one-shots réexploitant le même contexte), mais parce qu'ai estimé que j'avais vu ce que je voulais voir de Britannia Obscura, préférant m'envoler vers d'autres settings.

L'histoire :

Une minuscule communauté chrétienne a tenté l'aventure dans les Terres Sombres à la recherche du lieu de naissance de St Jean Baptiste (on y trouverait peut être la coupe de l'eau du baptême du Christ). Voici les personnes qui la composent :
+ Behara, une vieille femme assistante du cartographe Jorunn, très croyante
+ Gnomor, montagne de muscules, simple d'esprit mais il a un grand coeur. Il suit la rebouteuse Snetcha depuis qu'elle l'a guéri d'un mal. Il ne sait dire que "Snetcha".
+ Alric, servant d'Enya, un homme en costume cravate atteint d'un cancer au stade terminal.
+ Kragge, un gobelin champignonier.
+ Ashling, une prêtresse elfique déchue au visage de porcelaine craquelé qui souffre d'une grave maladie, elle voyage couchée dans un chariot.
+ Ceolred, le cuistot de la communauté, hyperactif, impulsif.
+ Declan, le cerf d'Enya, un étrange animal dont les bois peuvent se connecter aux branches des arbres pour dialoguer avec elles.
+ Aldi, un chasseur équipé d'un cor de chasse et d'un arc court.

Voici les membres de cette communauté dont on suivra particulièrement les aventures :
+ Snetcha, une rebouteuse, une vieille femme aux, longs cheveux, vêtue de fourrure. Elle donne des conseils de grand-mère, elle aide les gens. Cette femme débrouillarde doute de l'existence de la religion.
+ Jorunn est un petit bonhomme recourbé sur lui-même, qui farfouille partout. Il a des symptômes parkinsoniens mais reste fort malgré son âge. C'est un cartographe et un éclaireur qui utilise des jumelles-lentilles pour mieux voir. Il porte sur son dos une étagère en écorce et grillage à poules pour trimballer ses affaires. Il se dit capable d'écrire des runes sur la chair.
+ Enya est une jeune elfe bien bâtie, assez mince, avec pas mal de cicatrices. Elle est considéré soigneuse, comme sa mère, qui serait décédée pendant une guerre, traitée comme une sorcière.

Une fois que la communauté a traversé le Mur d'Hadrien, Declan le cerf d'Enya se connecte aux branches de l'arbre le plus proche. On ne saura jamais ce qu'ils ont pu se dire.

Plus tard, pendant la préparation du repas, le cuistot reproche à Snetcha qu'elle fait mal (il n'arrive pas à l'exprimer mais en fait la cuisine est le seul truc qu'il sait faire pour se rendre utile et donc il voit une autre cuisinière comme un danger), il jette tous les aliments dans une marmite traînée par un travois par une mémé et il fait mijoter pendant tte la matinée.

Jorunn compulse sa tablette d'argile machonnée dont il voudrait percer le mystère, il demande au cuistot une recette avec de la terre et obtient la recette des beignets avec de la terre, du beurre, et de l'eau, un coupe-faim en cas de famine.

Avec ses jumelles, Jorunn a repéré une montagne de glaise, il pense que cela a un lien avec sa tablette d'argile. Il convainct Snetcha et Enya (et leur suite) d'aller y faire une reco sous prétexte de trouver de la bouffe.

En traversant les tourbières, ils sont abordés par deux hyènes des marais. Tout en maîtrisant Gnomor, Snethca feint un animal en colère avec son troisième bras prêt à frapper (il s'agit d'un bras de tueur équipé d'un couteau et lié à son propre bras). Jorunn a un geste malheureux mais heureusement Snetcha arrive à rattrapper le coup : les hyènes s'éloignent et marquent leur territoire en pissant.

Ils arrivent au pied de la montagne de glaise, c'est très escarpé et glissant, il y a beaucoup de nuances de terre et de boue, comme si un gigantesque oiseau avait chié sur la montagne.

Ils la contournent et découvrent que des scarabées géants attaquent les tours de garde.
Snetcha envoit Gnomor en réception, il abat une grosse pierre sur le dos d'un scarabée mais celui-ci referme ses pinces sur sa taille et le tue. Gnomor dit "Snetcha" une dernière fois et chute sur le scarabée et l'immobilise. Declan le cerf l'explose en deux.
Un scarabée arrive en arrière, Snetcha le bloque en le piègeant dans une des droséras géantes de la tourbière.
Jorunn tue un scarabée, il obtient son souvenir : le scarabée est avec d'autres bousiers devant une pierre levée qu'ils vénèrent, le peuple de la glaise fait un raid, tue leur chamane et s'empare de leur bouse sacrée.
Jorunn mange le cerveau d'un garde mort, il reçoit le souvenir de ce garde pourchassé par les scarabées dans les tourbières, entraîné dans un buisson par un vieil orc qui lui pisse dessus, et c'est ainsi que le garde a pu se soustraire aux sens de ces pourchassants.

Après avoir tué les scarabées qui attaquaient les tours de garde, ils obtiennent entrevue avec les hommes du peuple de la montagne, qui sont tous nus ou presque nus et couverts de glaise. Felix utilise son souvenir pour baragouiner en langue de glaise avec la chamane. Ils sont conviés au sommet de la montagne. La chamane se met nue et invite Jorunn a faire de même et à prendre un bain de glaise. Elle lui présente trois sortes de terre à manger pour appliquer les instructions de la tablette : de la terre avec des vers (qui symbolise la vie), de la terre avec des cendres d'os (qui symbolise la mort), de la terre de brûlis (qui symbolise la résurrection). Jorunn hésite à inverser l'ordre car ça aurait plus de sens du point de vue de l'alchimie mais il se ravise car la chamane hausse les sourcils. Il a conscience qu'il doit se concentrer sur une personne, il le fait sur le défunt Gnomor mais alors le corps de se dernier se met à pourrir. Dans cet ordre, c'était un sort de mort. S'il l'avait inversé, il aurait en effet obtenu un sort de résurrection. Cette connaissance s'est payée au prix de la vie de Gnomor, le fidèle serviteur, qui de sa vie n'a jamais rien sur dire d'autre que le nom de sa protectrice.

Feuilles de personnages

Snetcha
attack acid survivor_zoriah
Nature : Humanité
Malédiction : Sauvage
Force : Détection de l’égrégore
Handicap : Pestiférée
Jet de sauvegarde : 15 (+2 contre l’égrégore et les sorts, +3 contre la douleur) / / les ennemis ont +1 difficulté pour résister à mes sorts
VIANDE : 10
OS : 7
NERFS: 13
CRÂNE : 12
TRIPES : 15
GUEULE : 16
Points de vie
Max : 4
Actuel : 4
Bonus d’attaque : 0
Couenne : 10
+ Parchemin d’envoûtement : placer des amorces (composées de bouses de vache, de son propre crachat et de broyat de crapaud) autour du lieu où dort la cible, voler un souvenir à la cible et passer une nuit blanche à explorer ce souvenir et à le souiller. Le lendemain, la cible est envoûtée par vous : une série de malheurs et de souffrances (qui ne sont pas sous votre contrôle) lui tombe dessus. Vous seul avez le pouvoir de le désenvoûter mais c’est un processus très long et vous pourrez en profiter pour asseoir votre emprise sur l’envoûté. Si un désenvoûteur découvre que vous êtes l’envoûteur, il peut tenter un contresort sur vous : jet de sauvegarde contre la mort.
+ Animal : un hérisson qui porte un tatouage indiquant qu’il est une capsule temporelle de l’Âge d’Or
+ Ration : Une orchidée charnue et suave
+ Arme : le bras d’un tueur greffé à son propre coude
+ 1 mètre de câble de cuivre
+ (glané en jeu) souvenir de la mort de Gnomor
+ (glané en jeu) souvenir du pélérinage de St Jean Baptiste
+ (glané en jeu) souvenir d'étranglement par Gnomor

Enya :
26_Eric.Parker
Nature : Maletrait
Penchant : Ordre
Malédiction : Tuerie

Force : Insensible
Handicap : crédule
Sauvegarde 14 (+2 contre la mort et les poisons, +3 contre l'emprise)
VIANDE : 14
OS : 15
NERFS: 8
CRÂNE : 9
TRIPES : 12
GUEULE : 11
PV Max 6 / actuel 6
Bonus d'attaque : 0
Couenne : 10
Armes : Crucifix 1d6 dégâts
OBJETS, SOUVENIRS & SORTS
+ Animal : un cerf qui a pour l'habitude de grimper aux arbres et de se connecter aux branches
+ 110 pièces de cuivre
+ Arme : un gros crucifix orné d'une statue du Christ en croix
+ Servant : Alric, ancien servant de ma défunte mère, un homme en costume cravate atteint d'un cancer en stade terminal
+ (glané en jeu) Souvenir : quête de la chapelle de Saint Jean Baptiste
+ (glané en jeu) Souvenir mère : morte en guerre de clan / de religion, était sorcière du clan
+ (glané en jeu) Souvenir de la créature : terre sacrée scarabée, porter bouse vers menhir à pattes qu'ils vénèrent. Les hommes de glaise tuent la prêtresse des scarabées avec leurs lances et pillent la glaise.

Jorunn

Espèce: Maletrait
Penchant : Ordre
Malédiction : Hantise
Force : Inspire la confiance
Handicap : Incapable de tenir une promesse
CARACTÉRISTIQUES
VIANDE : 7
OS : 13
NERFS: 11
CRÂNE : 11
TRIPES : 15 (modificateur : +1)
GUEULE : 9
Points de vie Max : 2 / actuel : 0
OBJETS, SOUVENIRS & SORTS
+ Parchemin de rumeur : écrire une rumeur sur un fragment de sa propre peau, diffuser la rumeur oralement auprès de personnes diverses et coudre le parchemin de peau dans un vêtement de chaque personne. Quand assez de personnes sont persuadées que la rumeur est vraie, la rumeur devient vraie. Jeter un dé de risque pour voir à quel point la rumeur échappe au contrôle du lanceur de sort
+ parchemin non identifié : où il est question de manger de la terre
+ 5 fioles de parfum d'odeur corporelle de vendangeuses
+ Un agrégat de protozoaires foraminifères calcaire en hibernation
+ Bézoard : boule de cheveux humains calcifiés et régurgités

Commentaires :

Durée de la partie :
2h1/2

Retour du joueur de Jorunn :
+ Super partie. Plus putride qu'à la Queervention [note de Thomas : ce joueur avait participé au scénario La Nef des Fous pour la précédente version du jeu, Grogne.] Je suis allé assez loin et ça répondait à fond.
+ Mentionner sur la feuille de personnage que les dégâts à mains nues font 1d3
+ Sur les douleurs et les souvenirs, y'avait un flou au niveau des règles, j'aurais aimé savoir dès le début comment ça marchait.
+ Le fait qu'on puisse gagner un souvenir en racontant son roleplay, ça m'a choqué. Par rapport à l'économie de la douleur : faire payer avec une douleur.

Joueur de Snetcha
+ Fait chier pour Gnomor, il est mort comme une merde.
+ Pas pu utiliser mon parchemin.
+ J'ai jamais eu besoin de mon hérisson.
+ Le bras tueur ça donnait un côté mortifère.

+ L'OSR c'est toujours de la préparation, on aurait pu utiliser davantage les droséras. Du coup Gnomor en a fait les frais.
+ J'ai bien aimé la sorcière de terre, j'ai cru qu'elle allait faire des trucs avec Jorunn dans la boue.
+ Le choc quand on tue, ça force à être prudent.
+ J'ai bien aimé communiquer avec les hyènes.
[on a ensuite une discussion autour du fait qu'elle était rebouteuse. On en conclut que certes ça ne lui donne pas de pouvoir de guérison particulier, mais en suivant son RP ça amène forcément que c'est ce personnage-là qui va gérer les bobos. Le joueur de Jorunn dit : Il y a une synergie entre le concept du perso et le player skill. Tu penses que tu sais faire, du coup tu as des idées pour le faire.]

Joueuse d'Enya :
+ C'était une grande première.
+ Surprise par le gameplay.
+ J'adore le concept des souvenirs.
+ L'attaque à distance, ça mériterait d'être gratté, je savais pas le bonus ou le code dégât des dés.
+ On m'avait dit que ça allait être sombre, dégueu, glauque, j'ai eu ma dose.
+ Au niveau de la chute, j'aurais vu un mix entre nature et malédiction.

Retour personnel :
+ ça marche vraiment bien, un bel équilibre jeu tactique / jeu esthétique / jeu moral, une ambiance de fou. Millevaux est super bien retranscrit par ce jeu. je tatonne encore pour ma règle qui vise à simuler le syndrome post-traumatique des persos, mais franchement c'est encourageant.
+ Lorsqu'on est parti du principe qu'on allait faire une communauté, j'ai proposé de se limiter à six figurants (dont trois ont été décrits par l'équipe) ; ce fut bien assez. Dans une partie suivante (Le pont de la discorde), je tenterai des communautés plus grosses et ce sera un échec.
+ Cette partie atteint exactement une chose que je recherchais, à savoir que tout le jeu s'est construit autour d'un parchemin de sort à identifier. Le joueur était dans les meilleures dispositions possibles pour permettre cet objectif de jeu (son choix de jouer un cartographe en dit long sur ses envies d'explorer), mais n'empêche, c'est encourageant.
+ La confrontation avec les hyènes est un super moment tactique en player skill, c'était très tendu.
+ Mon défaut sur cette partie a été de ne pas donner assez la parole à la joueuse d'Enya, ni d'exploiter vraiment le potentiel de son personnage (son cerf Declan et ses bois connectiques). Je vais traîner comme un boulet lors des tests suivants cette incapacité à équilibrer le temps de parole. Aujourd'hui, je pense avoir solutionné cet enjeu en concentrant mon jeu sur LA personne de la table que j'estime le plus en retrait sur le moment : donc en l'occurence j'aurais dû un peu ignorer les deux autres joueurs très proactifs et challenger Enya en priorité, au moins pour un temps.

A tester la prochaine fois :
Renommer douleur 0 en "sur le qui-vive" et douleur 1 en "aux abois". [note ultérieure : finalement j'ai renommé douleur 0 en "aux abois" et douleur 1 en "au supplice"]